

## **PENGGUNAAN FITUR *LOOT BOXES* PADA GAME MOBILE LEGENDS MENURUT PRESPEKTIF ETIKA KONSUMEN DALAM EKONOMI ISLAM**

**Farras Arkan<sup>1</sup>, Bustamar<sup>2</sup>**

[farras.arkan14@gmail.com](mailto:farras.arkan14@gmail.com)<sup>1</sup>, [bustamar22@gmail.com](mailto:bustamar22@gmail.com)<sup>2</sup>

**Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya fenomena game online yang semakin berkembang pesat, dan salah satu yang paling populer di Indonesia adalah Mobile Legends. Game ini memiliki fitur loot boxes, yaitu kotak hadiah berisi item acak yang bisa dibeli menggunakan mata uang virtual dalam game, yang didapat dengan uang asli. Penelitian ini bertujuan untuk memahami mekanisme transaksi ekonomi dalam penggunaan fitur loot boxes pada game Mobile Legends serta menganalisisnya dari perspektif etika konsumen dalam ekonomi Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, yang berfokus pada bagaimana fitur loot boxes dalam Mobile Legends beroperasi dan bagaimana mekanisme transaksinya jika dilihat dari perspektif etika konsumen dalam ekonomi Islam. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan pemain Mobile Legends serta ahli ekonomi Islam, ditambah dengan studi literatur terkait. Untuk memahami fenomena ini secara lebih mendalam, analisis data dilakukan menggunakan metode Miles dan Huberman, yang meliputi proses merangkum, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari temuan yang diperoleh. Hasil kesimpulan dari mekanisme transaksi loot box yaitu, pertama melibatkan top-up diamond, login, pemilihan, dan pembukaan loot box yang hasilnya ditentukan oleh sistem acak (RNG), menciptakan ketidakpastian. Peluang mendapatkan item langka sangat kecil, sehingga bisa memicu pengeluaran berlebihan. Kedua, dalam pandangan ekonomi Islam, sistem ini mengandung unsur gharar (ketidakpastian) yang merugikan dan tidak adil karena kurangnya transparansi peluang dan hasil.

**Kata Kunci:** Loot Boxes, Mobile Legends, Ekonomi Islam, Etika Konsumen.

### **ABSTRACT**

*This research is based on the phenomenon of online games that are growing rapidly, and one of the most popular in Indonesia is Mobile Legends. This game features loot boxes, which are gift boxes containing random items that can be purchased using in-game virtual currency, which are obtained with real money. This research aims to understand the mechanism of economic transactions in the use of loot boxes in the Mobile Legends game and analyze it from the perspective of consumer ethics in the Islamic economy. This research uses a descriptive qualitative approach with a case study method, which focuses on how the loot box feature in Mobile Legends operates and how the transaction mechanism is seen from the perspective of consumer ethics in the Islamic economy. The data was collected through interviews with Mobile Legends players as well as Islamic economists, coupled with a study of related literature. To understand this phenomenon more deeply, data analysis was carried out using the Miles and Huberman method, which includes the process of summarizing, presenting, and drawing conclusions from the findings obtained. The results of this study show that the transaction mechanism of loot boxes in games involves several stages, including topping up diamonds, logging into the account, selection, and opening the loot box, with the results determined by a Random Number Generator (RNG). This system creates uncertainty, as the probability of obtaining rare items is extremely low, which can lead players to excessive spending. From the perspective of Islamic economics, this mechanism contains elements of gharar (uncertainty), which is considered prohibited. The lack of transparency regarding the odds and outcomes is viewed as unfair and detrimental, thus violating the principles of justice in economic transactions.*

**Keywords:** Loot Boxes, Mobile Legends, Islamic Economy, Consumer Ethics.

## PENDAHULUAN

Salah satu fenomena yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi informasi adalah maraknya penggunaan game online. Affandi, sebagaimana dikutip oleh Sukran Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, menjelaskan bahwa game berbasis daring merupakan bentuk permainan yang melibatkan banyak pemain dan dijalankan melalui jaringan internet. Game-game online ini umumnya terbagi dalam berbagai genre (Harahap & Ramadan, 2021). Daeli, dalam kutipan Nada Kurnanda dan Rossi Iskandar, mengidentifikasi beberapa kategori utama: (1) Massively Multiplayer Online (MMO), seperti balap mobil, motor, simulasi pesawat terbang, serta game ringan seperti Clash of Clans; (2) Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), dengan contoh seperti World of Warcraft, Age of Conan, Free Fire, dan City of Heroes; serta (3) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), seperti Mobile Legends, Arena of Valor, dan Dota 2 (Iskandar, 2021).

Meski dapat memberikan kesenangan dan mengurangi stres, game online juga memiliki dampak negatif yang perlu dicermati. Salah satu dampak yang menonjol adalah potensi kecanduan serta kecenderungan untuk mengurangi interaksi sosial karena pemain lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Selain itu, aspek kesehatan fisik juga terpengaruh, misalnya mata lelah dan postur tubuh yang buruk akibat minimnya aktivitas fisik. Dari sisi keuangan, fitur mikrotransaksi dalam game sering kali memicu pengeluaran yang tidak terkendali, terutama bagi pemain yang tidak bijak dalam mengatur keuangannya. Waktu yang dihabiskan untuk bermain juga bisa menurunkan produktivitas dan merusak hubungan sosial di dunia nyata. Namun demikian, pesona game online di Indonesia tetap kuat, terbukti dari antusiasme masyarakat terhadap game seperti Mobile Legends, yang tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga membentuk komunitas aktif dalam turnamen dan interaksi sosial dalam game.

Mobile Legends sendiri merupakan game yang sangat populer di Indonesia, dikembangkan oleh perusahaan Moonton, dengan pengguna aktif bulanan mencapai lebih dari 34 juta pemain. Sejak diluncurkan, game ini berhasil merebut perhatian berkat gameplay yang dinamis, mudah dipahami, dan menarik, sehingga diminati oleh pemain dari berbagai kalangan. Fitur seperti pertandingan real-time, kolaborasi tim, serta pilihan karakter (hero) dengan kemampuan unik, menjadikan pengalaman bermain menjadi lebih seru dan menantang (Indotelko.com, 2025).

Salah satu fitur yang ditawarkan dalam Mobile Legends adalah loot boxes. Mekanisme fitur ini diawali dengan proses top-up, yaitu pembelian diamond mata uang premium dalam game melalui platform resmi seperti Google Play Store atau Apple App Store, maupun melalui pihak ketiga yang bermitra dengan Moonton. Diamond tersebut kemudian digunakan untuk membeli loot boxes yang tersedia dalam berbagai jenis dan harga, tergantung pada kelangkaan item di dalamnya. Setelah dibeli, loot boxes akan dibuka oleh pemain dan memberikan hadiah secara acak, seperti skin, hero baru, atau item eksklusif lainnya. Biasanya, peluang untuk mendapatkan item langka sangat kecil, sehingga pemain terdorong untuk membeli dalam jumlah banyak agar memperoleh item yang diinginkan. Hadiah dari loot boxes akan langsung masuk ke dalam inventaris pemain dan dapat digunakan dalam game. Event-event dalam game juga sering memberikan insentif tambahan jika pemain membuka loot boxes dalam jumlah tertentu, yang pada akhirnya dapat memicu pengeluaran berlebih (Pradhita, 2021).

Di Indonesia, meskipun belum terdapat regulasi khusus yang mengatur mekanisme loot boxes, beberapa negara lain seperti Belgia telah melarang fitur ini karena dianggap memiliki unsur perjudian, yaitu menggunakan uang nyata untuk hasil yang tidak pasti.

Dalam konteks hukum Indonesia, Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, khususnya Pasal 4, menjadi rujukan penting karena menekankan kewajiban penyedia layanan untuk memberikan informasi yang jelas, jujur, dan tidak menyesatkan kepada konsumen, serta melindungi hak-hak mereka dari praktik tidak adil (Indonesia, 1999).

Dalam perspektif ekonomi Islam, transaksi ekonomi harus bebas dari unsur gharar (ketidakpastian) dan maysir (perjudian). Prinsip keadilan dan keterbukaan menjadi hal yang sangat ditekankan. Transaksi yang tidak transparan dan memiliki unsur spekulatif yang tinggi dilarang karena berpotensi merugikan salah satu pihak. Menurut Yusuf Al-Qaradawi, seperti dikutip oleh Panji Adam, perilaku konsumsi dalam Islam harus menjauh dari sifat mubazir (pemborosan) dan israf (berlebihan), serta hanya mengonsumsi hal-hal yang halal dan bermanfaat. Prinsip ini juga menegaskan bahwa setiap transaksi ekonomi harus dilandasi nilai keadilan dan keterbukaan agar tidak menimbulkan kerugian di masyarakat. Etika konsumsi dalam Islam mengajarkan pentingnya konsumsi yang bertanggung jawab, hemat, dan bermanfaat, baik secara individu maupun sosial.

Artikel ini akan menjawab dua persoalan, yaitu tentang mekanisme transaksi ekonomi dalam penggunaan fitur loot boxes pada game Mobile Legends dan bagaimana mekanisme transaksi ekonomi dalam fitur loot boxes game Mobile Legends menurut perspektif etika konsumen dalam Ekonomi Islam.

Ketika prinsip-prinsip dasar dalam teori etika ekonomi Islam diterapkan untuk meninjau fitur loot boxes dalam Mobile Legends, muncul berbagai persoalan yang menarik untuk diteliti. Fokus utama penelitian ini adalah menelaah bagaimana praktik penggunaan loot boxes dalam game tersebut jika ditinjau dari sudut pandang etika ekonomi Islam, termasuk aspek pelaksanaannya, serta relevansi hukum dan etika yang menyertainya (Adam, 2020).

Penelitian ini menjadi relevan dan penting karena beberapa alasan. Pertama, banyak pemain Mobile Legends berasal dari kalangan Muslim yang tentu memiliki kewajiban untuk menyesuaikan aktivitas hiburan dan ekonomi mereka dengan nilai-nilai Islam. Kedua, prinsip ekonomi Islam mengajarkan untuk menjauhi unsur maysir, gharar, perilaku konsumtif, pemborosan, serta menuntut keadilan dan kejujuran dalam setiap transaksi. Ketiga, perlindungan konsumen dalam Islam sangat ditekankan, terutama dalam hal transparansi dan keadilan, untuk menghindari eksplorasi dan kerugian. Keempat, prinsip tanggung jawab konsumen dalam Islam mengajak individu untuk berpikir jauh ke depan dalam keputusan konsumsinya, tidak hanya mempertimbangkan kepentingan pribadi, tetapi juga dampaknya terhadap masyarakat dan lingkungan secara luas. Oleh karena itu, konsumen Muslim diharapkan dapat mendorong terbentuknya sistem ekonomi yang etis, berkelanjutan, dan sesuai dengan nilai-nilai syariah.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Fitur Loot Boxes**

Loot boxes merupakan salah satu elemen permainan berbentuk kotak digital berisi berbagai hadiah, yang hanya dapat diakses melalui pembelian tertentu. Barang-barang yang ada di dalamnya bersifat acak dan pemain tidak mengetahui secara pasti apa yang akan mereka peroleh sebelum membuka kotaknya.

Pada permainan Mobile Legends, sistem loot box memberi kesempatan kepada pemain untuk mendapatkan berbagai barang eksklusif, tetapi sering kali hadiah tersebut tidak sebanding dengan biaya yang dikeluarkan. Mekanisme ini memicu kekhawatiran terkait keadilan serta potensi penyalahgunaan fitur oleh pihak pengembang untuk meningkatkan keuntungan (Taufiq & Sobari, 2023).

## **Mobile Legends**

Permainan Mobile Legends merupakan salah satu game MOBA yang dirancang untuk perangkat mobile dan sangat populer di kalangan para gamer. Game ini mempertemukan dua tim yang bersaing untuk meruntuhkan markas utama milik tim lawan, sambil menjaga markas sendiri dari serangan musuh.

Pertarungan dalam game terjadi di tiga jalur yang disebut sebagai top, mid, dan bottom, di mana masing-masing jalur memiliki tantangan tersendiri. Untuk memenangkan pertandingan, dibutuhkan kerja sama tim yang solid serta kemampuan strategi yang baik dari setiap pemain (Hidayat, 2020).

## **Etika Konsumen**

Etika konsumsi merupakan suatu cabang etika yang memfokuskan pada perilaku konsumen dalam menggunakan, membeli, serta membuang suatu produk. Hal ini menekankan pentingnya kesadaran moral dalam setiap tindakan konsumsi yang dilakukan oleh individu.

Etika konsumen mengharuskan adanya pertimbangan terhadap dampak sosial dan lingkungan dari setiap keputusan pembelian. Konsumen yang menerapkan etika ini akan berpikir secara holistik, tidak hanya mengejar kepuasan pribadi tetapi juga memperhatikan kesejahteraan masyarakat secara luas (Kambodji, 2024).

## **Ekonomi Islam**

Ilmu ekonomi dalam perspektif Islam merupakan pendekatan yang menggunakan prinsip-prinsip syariah dalam mengatur dan menyelesaikan persoalan ekonomi. Ilmu ini tidak hanya membahas soal produksi dan distribusi, tetapi juga mengedepankan nilai keadilan dan etika sesuai ajaran agama.

Ekonomi Islam mengarahkan perilaku individu dalam beraktivitas ekonomi agar selalu sesuai dengan tujuan hidup yang ditetapkan dalam Islam. Dengan begitu, sistem ekonomi yang dibentuk berupaya menciptakan keseimbangan antara kepentingan dunia ni dan ukhrawi (Sahla et al., 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mengutamakan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang dikaji. Istilah "deskriptif" berasal dari kata "describe" dalam bahasa Inggris yang berarti menjelaskan atau menggambarkan sesuatu secara rinci. Dalam konteks penelitian, pendekatan ini digunakan untuk memaparkan secara sistematis dan faktual mengenai objek atau peristiwa yang diteliti tanpa melakukan intervensi. Menurut pandangan Boyd, Westfall, dan Stasch, penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan informasi yang akurat dan lengkap mengenai suatu kondisi atau kejadian dengan mencatat serta mengamati karakteristik fenomena sebagaimana adanya. Pendekatan ini sangat bermanfaat dalam riset-riset yang membutuhkan penjabaran menyeluruh tentang suatu topik, terutama dalam bidang ilmu sosial dan pendidikan (Alfatih, 2017).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan pemain aktif Mobile Legends yang menggunakan fitur loot boxes. Informasi yang didapat mencakup pengalaman pribadi pemain, persepsi terhadap sistem hadiah acak tersebut, serta pengaruhnya terhadap perilaku konsumsi mereka (Syahmaulana & Indriani, 2022). Peneliti juga melakukan wawancara dengan pakar ekonomi Islam untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih mendalam terkait unsur-unsur gharar dan maysir dalam praktik loot boxes. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai literatur seperti artikel ilmiah, buku teks, jurnal, serta fatwa yang relevan. Peneliti juga menggunakan dokumentasi resmi dari Mobile Legends guna memahami secara teknis bagaimana sistem loot boxes bekerja. Kombinasi

antara data primer dan sekunder memberikan landasan yang kokoh bagi analisis yang dilakukan (Hidayat, 2020).

Metode pengumpulan data dalam studi ini melibatkan tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati aktivitas pemain Mobile Legends di sejumlah lokasi umum seperti kafe dan warung kopi di wilayah Kubang Putih untuk mengetahui sejauh mana fitur loot boxes digunakan oleh pemain. Wawancara mendalam dilakukan secara tatap muka dengan pemain aktif untuk menggali informasi tentang pengalaman serta pandangan mereka terhadap fitur tersebut. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai materi yang relevan, termasuk panduan permainan, literatur ekonomi Islam, dan referensi lainnya yang membahas konsep gharar dan maysir dalam transaksi ekonomi.

Penelitian ini dilakukan di lingkungan UIN SMDD Bukittinggi yang menjadi lokasi utama pengumpulan data. Penentuan lokasi ini penting karena membantu peneliti fokus terhadap objek studi yang telah ditentukan serta memudahkan dalam pelaksanaan penelitian lapangan secara terarah. Penetapan lokasi juga memungkinkan peneliti menjalin interaksi langsung dengan responden yang menjadi sumber informasi utama.

Tahap penting dalam proses penelitian ini adalah analisis data, yakni mengelola, menyusun, dan menginterpretasikan data agar dapat memberikan pemahaman yang bermakna. Data dianalisis melalui beberapa tahapan, mulai dari pengkodean, pengelompokan, hingga penyusunan temuan sesuai dengan tema yang relevan. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola atau hubungan antar data guna menjawab pertanyaan penelitian secara sistematis. Interpretasi data dilakukan untuk menautkan hasil temuan dengan teori dan literatur yang ada, serta memberikan konteks yang lebih luas terhadap fenomena yang dikaji. Dalam proses ini, peneliti berupaya mengembangkan pemahaman baru dan menyampaikan implikasi dari hasil penelitian terhadap bidang ilmu yang relevan.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan model analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman, yang membagi proses analisis ke dalam tiga alur kegiatan utama. Pertama, kondensasi data, yakni proses menyederhanakan dan menyeleksi data penting dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumen lainnya agar menjadi lebih fokus dan bermakna. Kedua, penyajian data, di mana data yang telah dikondensasi disusun dalam bentuk narasi atau visual agar memudahkan proses penarikan kesimpulan. Data dari wawancara dan observasi ditranskrip secara verbatim agar akurat dan representatif. Ketiga, penarikan dan verifikasi kesimpulan, di mana peneliti menafsirkan makna data, mencari pola dan keterkaitan, serta memverifikasi keabsahan kesimpulan. Pendekatan ini memungkinkan proses analisis berjalan secara sistematis dan menghasilkan temuan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Syahmaulana & Indriani, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Mekanisme Transaksi Ekonomi Dalam Penggunaan Fitur Loot Boxes Pada Game Mobile Legends**

#### **1. Mobile Legend**

Dalam beberapa tahun terakhir, industri game daring telah mengalami perkembangan signifikan, menjadikannya salah satu bentuk hiburan paling digemari, terutama oleh kalangan muda. Salah satu game yang menonjol dan memperoleh popularitas luar biasa di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang. Game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini berhasil menghadirkan pengalaman bermain yang kompetitif sekaligus interaktif, dan membentuk komunitas pemain yang luas dan dinamis. Dengan lebih dari 34 juta pengguna aktif setiap bulannya, Mobile Legends telah melampaui status sekadar permainan, menjadi bagian dari gaya hidup digital masyarakat modern (Ananda et al.,

2022).

Sejak dirilis oleh Moonton pada tahun 2016, Mobile Legends berkembang menjadi salah satu game mobile terpopuler, baik di Indonesia maupun di tingkat global. Popularitasnya tidak lepas dari gameplay yang sederhana namun adiktif, serta sifatnya yang kompetitif. Game ini mempertemukan dua tim beranggotakan lima pemain, yang saling bertarung untuk menghancurkan turret dan base lawan. Pemain dapat memilih dari beragam hero dengan kemampuan unik dan peran tertentu, seperti tank, mage, marksman, assassin, support, dan fighter. Variasi ini menjadikan setiap pertandingan terasa berbeda dan menuntut strategi yang fleksibel dari para pemain.

Popularitas game ini juga didorong oleh adanya pembaruan berkala, peluncuran hero dan skin baru, serta mode permainan tambahan yang menjaga minat pemain tetap tinggi. Sistem peringkat (ranked mode) menjadi salah satu fitur yang paling diminati, karena memberikan tantangan tersendiri dan hadiah eksklusif bagi para pemain yang berhasil naik level. Selain itu, kehadiran turnamen e-sport seperti Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL) dan M World Championship semakin memperkuat posisi game ini dalam dunia kompetisi digital, sekaligus memupuk komunitas gamer yang loyal dan aktif.

Keunggulan lain dari Mobile Legends adalah keberagaman karakter (hero) yang dapat disesuaikan dengan gaya bermain masing-masing pemain. Game ini juga menawarkan berbagai mode seperti Classic, Ranked, dan Brawl yang memberikan variasi dalam bermain. Tak hanya itu, fitur sosial seperti chat, sistem guild, dan mode tim memungkinkan pemain berinteraksi dan bekerja sama secara real-time. Komunitas yang terbentuk pun menjadi tempat berbagi strategi dan pengalaman, menjadikan game ini tidak sekadar permainan, tetapi juga ruang sosial yang aktif.

Meski menawarkan keseruan dan inovasi dalam bermain, Mobile Legends juga mendapat sorotan karena fitur monetisasi yang berpotensi memicu perilaku konsumtif, khususnya melalui sistem loot box. Sistem ini memungkinkan pemain membeli kotak berisi item acak, yang menimbulkan ketidakpastian dan bisa menyebabkan kecanduan, terutama pada pemain usia muda. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian kritis terhadap dampak ekonomi dan etika dari fitur ini, guna memastikan bahwa pengalaman bermain tetap positif dan tidak merugikan pemain.

Dengan demikian, Mobile Legends tidak hanya merepresentasikan sebuah hiburan digital, tetapi juga fenomena sosial yang mencerminkan dinamika interaksi manusia dalam era teknologi. Tantangan untuk menciptakan ekosistem permainan yang sehat, adil, dan bertanggung jawab pun menjadi semakin relevan untuk diperhatikan, terutama dalam konteks etika konsumsi menurut perspektif ekonomi Islam.

## 2. Loot Boxes

Loot boxes adalah salah satu mekanisme monetisasi yang banyak diterapkan dalam game-video, di mana pemain dapat membeli "kotak hadiah" berisi item virtual secara acak. Pemain membayar sejumlah uang asli untuk mendapatkan loot box tanpa mengetahui apa yang akan mereka peroleh. Item yang diperoleh bisa beragam, mulai dari kosmetik seperti skin, emote, hingga aksesori karakter, hingga perlengkapan pertempuran yang mempengaruhi jalannya permainan. Fitur ini umumnya diterapkan pada game dengan model free-to-play dan menjadi salah satu sumber pendapatan utama bagi para pengembang game.

Meskipun dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan serta elemen kejutan bagi para pemain, keberadaan loot boxes sering menimbulkan kontroversi terkait dampak etika dan psikologis. Ketidakpastian terkait hadiah yang akan diterima membuat sistem ini kerap disamakan dengan perjudian, terlebih karena pemain merasa ter dorong untuk terus membeli loot boxes dengan harapan memperoleh item langka atau eksklusif. Beberapa

negara bahkan telah mempertimbangkan atau mengimplementasikan regulasi untuk mengawasi mekanisme ini, terutama untuk melindungi pemain muda dari potensi kecanduan dan pengeluaran yang berlebihan. Di sisi lain, pengembang game berargumen bahwa loot boxes adalah strategi bisnis yang sah, yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan pemain dalam permainan.

Pada konteks Mobile Legends, loot boxes berfungsi sebagai salah satu fitur monetisasi yang memungkinkan pemain membeli kotak hadiah berisi item acak. Dengan menggunakan uang nyata, pemain dapat memperoleh loot boxes yang berisi berbagai item, termasuk skin hero, hero, dan battle emote. Pemain yang membeli loot boxes dengan harga lebih tinggi memiliki peluang lebih besar untuk memperoleh item langka dan berkualitas tinggi. Hal ini menciptakan ketimpangan antara pemain yang membeli loot boxes dan yang tidak, di mana pemain yang memiliki skin atau item premium cenderung memiliki keuntungan tambahan dalam hal penampilan dan pengalaman bermain (Pradhipta, 2021).

### 3. Prosedur Permainan Mobile Legends Dan Pembelian Loot Boxes

Langkah pertama untuk memainkan Mobile Legends adalah membuat akun di platform distribusi digital Moonton, yang harus disinkronkan dengan email. Setelah itu, pemain dapat mengunduh game ini secara gratis melalui Google Play Store atau App Store. Setelah berhasil masuk, pemain akan diarahkan ke layar utama game.

Untuk memulai permainan, pemain dapat memilih salah satu dari 127 hero yang tersedia. Setiap hero memiliki kemampuan dan peran unik dalam tim. Pemain kemudian mengendalikan hero yang dipilih untuk melindungi turret mereka dan berusaha menghancurkan turret lawan dalam pertandingan yang kompetitif (Utami et al., 2023)sd.



Gambar 1. Loot Boxes Mobile Legends



Gambar 2. Rincian Isi Dalam Suplai

Loot boxes dalam Mobile Legends berfungsi sebagai mekanisme monetisasi yang memungkinkan pemain untuk memperoleh item acak dengan menggunakan mata uang dalam game, yaitu "diamond." Prosesnya dimulai dengan pemain melakukan top-up diamond melalui platform seperti Google Play Store atau Apple App Store. Setelah berhasil menambahkan diamond ke akun, pemain dapat mengakses menu loot boxes di dalam game (Putra et al., 2024).

Di menu tersebut, terdapat berbagai jenis loot boxes dengan harga dan kategori hadiah berbeda, seperti loot box biasa, spesial, atau premium. Isi loot box bisa berupa skin hero, battle emote, atau item khusus lainnya, dan pemain tidak dapat mengetahui isi loot box

sebelum membukanya, menambah elemen ketidakpastian dan keseruan dalam pembelian.

Setelah memilih loot box yang ingin dibeli, pemain mengonfirmasi pembelian dengan diamond yang telah mereka top-up. Setelah transaksi berhasil, loot box akan masuk ke inventaris pemain dan bisa dibuka untuk melihat item yang didapatkan. Proses ini biasanya disertai animasi yang menarik.

Peluang mendapatkan item langka dari loot boxes sangat rendah, sehingga pemain mungkin perlu membuka banyak loot boxes untuk memperoleh item tertentu. Selain itu, Mobile Legends sering mengadakan event yang memberikan hadiah tambahan jika pemain membuka loot boxes dalam jumlah tertentu atau mengumpulkan item spesial, mendorong pemain untuk membeli lebih banyak.

Namun, mekanisme ini dapat menyebabkan pengeluaran berlebihan, terutama bagi pemain yang tidak dapat mengelola anggaran dengan baik. Hal ini berisiko menyebabkan masalah keuangan dan perilaku konsumtif yang berlebihan, terutama di kalangan pemain muda. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk memahami cara kerja loot boxes dan dampaknya agar dapat membuat keputusan pembelian yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab.

#### 4. Mekanismen Penggunaan Fitur Loot Boxes Pada Game Mobile Legends

Menurut Syarif Hidayatullah, proses penggunaan loot boxes dimulai dengan top-up diamond, mata uang premium dalam game, yang dapat dilakukan melalui aplikasi atau platform pihak ketiga seperti Codashop. Setelah top-up berhasil, pemain login ke akun Mobile Legends mereka dan memilih loot box yang ingin dibeli, baik itu melalui event tertentu atau menu di dalam game. Setelah memilih loot box yang diinginkan, pemain mengonfirmasi pembelian dengan diamond yang telah di-top-up. Setelah pembelian dikonfirmasi, loot box akan masuk ke inventaris pemain, dan pemain dapat membuka loot box tersebut untuk melihat item yang diperoleh. Isi loot box dapat berupa skin hero, battle emote, hero baru, atau item lainnya, yang semuanya bersifat acak.

Syahrul Wahyudi juga menambahkan bahwa pada setiap event loot box, pemain sering diberi jaminan hadiah utama setelah membeli loot box sejumlah tertentu, meskipun hadiah yang diinginkan seringkali tidak sebanding dengan pengeluaran yang dilakukan. Sistem yang digunakan oleh Mobile Legends dalam penentuan item yang didapatkan dalam loot boxes adalah Random Number Generator (RNG), yang menjadikan hasilnya acak setiap kali pemain membuka loot box.

Aditia Kamil Habibi, pemain aktif lainnya, menjelaskan bahwa isi loot box tidak hanya sebatas skin atau hero. Pemain juga bisa mendapatkan battle emote, emblem, dan efek visual lainnya yang menambah keseruan dalam permainan. Skin dengan kategori langka, seperti legend skin, biasanya menjadi yang paling diinginkan pemain karena memberikan tampilan visual yang lebih menarik dan efek animasi unik.

Tahapan Transaksi Loot Boxes:

- a. Top-Up Diamond: Pemain melakukan top-up diamond melalui platform resmi seperti Google Play Store, Apple App Store, atau platform pihak ketiga seperti Codashop.
- b. Pemilihan Loot Box: Setelah top-up, pemain login dan memilih loot box yang diinginkan melalui menu event atau toko dalam game.
- c. Konfirmasi Pembelian: Pemain mengonfirmasi pembelian dengan diamond yang telah di-top-up. Setelah konfirmasi, loot box dibeli dan ditambahkan ke inventaris.
- d. Pembukaan Loot Box: Pemain membuka loot box dan menerima item acak sesuai dengan peluang yang ditentukan oleh sistem RNG.
- e. Hadiah dan Event Khusus: Pemain dapat memperoleh hadiah tambahan melalui event-event khusus yang diselenggarakan oleh pengembang.

**Dampak Ekonomi dan Etika:** Mekanisme loot boxes ini tidak hanya meningkatkan interaksi pemain, tetapi juga berfungsi sebagai strategi monetisasi dalam game. Hal ini mendorong pemain untuk melakukan pembelian lebih lanjut, meskipun ada potensi kecanduan dan pengeluaran yang berlebihan, terutama di kalangan pemain muda.

## **B. Analisis Mekanisme Transaksi Ekonomi Dalam Fitur Loot Boxes Fame Mobile Legends Menurut Perspektif Etika Konsumen Dalam Ekonomi Islam**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa proses transaksi dalam fitur loot box pada permainan Mobile Legends dimulai dengan pengisian diamond terlebih dahulu. Pengisian ini dapat dilakukan melalui aplikasi Mobile Legends secara langsung atau melalui platform lain yang telah menjalin kerja sama dengan pihak Moonton. Sebelum melakukan pengisian, pemain harus memasukkan informasi server dan ID akun game mereka. Setelah itu, pemain dapat memilih nominal diamond yang sesuai dengan harga loot box yang diinginkan. Langkah selanjutnya adalah masuk ke dalam game untuk memastikan bahwa diamond telah masuk ke akun. Jika saldo diamond telah bertambah, pemain dapat memilih event loot box yang ingin dibeli. Disarankan untuk membaca panduan loot box terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke proses pembelian. Setelah membaca panduan, pemain bisa mengonfirmasi pembelian. Dalam sistem ini, setiap sepuluh kali pembelian, pemain dijamin akan memperoleh hadiah utama secara acak. Hadiah tersebut dapat berupa skin, battle emote, emblem, efek recall, efek spawn, efek notifikasi, maupun hero, yang nantinya akan tersimpan di inventaris akun pemain.

Loot box sendiri merupakan bagian dari strategi penghasilan dalam industri game. Sistem ini bertujuan untuk mendorong pengguna agar membeli diamond mata uang premium di dalam permainan yang kemudian digunakan untuk memperoleh item secara acak dari loot box. Mekanisme yang digunakan menyerupai sistem "gacha", di mana pemain tidak memiliki kendali penuh atas hadiah yang mereka dapatkan, melainkan bergantung pada peluang atau keberuntungan. Karena peluang untuk mendapatkan item langka sangat kecil, pemain sering kali terdorong untuk melakukan pembelian berulang kali. Hal ini secara tidak langsung memberikan keuntungan finansial yang besar bagi pengembang game.

Dalam pandangan Islam, aspek ekonomi tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai etika. Seperti halnya Islam tidak memisahkan antara ilmu dan akhlak, atau antara politik dan moralitas, begitu pula kegiatan ekonomi harus selalu dilandasi oleh prinsip-prinsip etika. Ajaran Islam diturunkan sebagai wahyu melalui Rasulullah dengan tujuan utama untuk menyempurnakan akhlak manusia, termasuk dalam menjalankan aktivitas ekonomi dan interaksi sosial lainnya.

Dalam Islam, setiap Muslim, baik secara individu maupun kolektif dalam dunia bisnis atau ekonomi, memiliki kebebasan untuk memperoleh keuntungan secara maksimal. Namun demikian, kebebasan tersebut tidak bersifat mutlak. Mereka tetap terikat oleh nilai-nilai keimanan dan prinsip etika Islam yang mengarahkan penggunaan modal serta pengelolaan kekayaan agar sejalan dengan tuntunan syariah.

Sebagai ajaran hidup yang menyeluruh, Islam mengatur berbagai sisi kehidupan manusia, mulai dari aspek spiritual, sosial, hingga ekonomi. Sebagai agama yang menjadi pedoman bagi umatnya, Islam menyediakan prinsip-prinsip dan arahan yang dapat dijadikan landasan dalam menjalani kehidupan yang sesuai dengan ketentuan Allah SWT. Dalam praktiknya, Islam mengedepankan nilai-nilai seperti keadilan, keseimbangan, serta kemaslahatan umum. Oleh karena itu, setiap Muslim diharapkan menjadikan ajaran Islam sebagai acuan dalam mengambil keputusan, termasuk dalam aktivitas produksi dan konsumsi.

Dalam konteks ekonomi, Islam memberikan batasan dan pedoman yang harus ditaati agar aktivitas ekonomi tetap berjalan dalam batasan syariah. Prinsip-prinsip tersebut

mencakup kehalalan, keadilan, dan keberkahan dalam mencari rezeki serta dalam mengonsumsi produk atau jasa. Seorang Muslim tidak hanya diwajibkan untuk memastikan kehalalan barang secara zat dan cara memperolehnya, tetapi juga perlu mempertimbangkan manfaat atau potensi mudarat yang timbul bagi diri dan masyarakat. Dengan mengikuti nilai-nilai Islam dalam produksi dan konsumsi, umat Islam dapat menjaga keseimbangan antara kebutuhan dunia dan kebahagiaan akhirat, menciptakan sistem ekonomi yang adil, beretika, dan berkelanjutan.

Dalam pengelolaan sumber daya, masyarakat Muslim tidak diperkenankan bertindak secara bebas tanpa batas. Mereka harus mematuhi ajaran akidah, norma etika, dan hukum-hukum Islam yang berlaku. Prinsip produksi dalam Islam mengacu pada ajaran Al-Qur'an dan hadis, yang menekankan pentingnya kejujuran, keadilan, serta aspek keberlanjutan. Salah satu nilai utama adalah kejujuran dalam setiap proses produksi. Dalam Surah Al-Mutaffifin (83:1-3), Al-Qur'an mengcam keras praktik kecurangan dalam timbangan dan takaran, sekaligus mengingatkan para pelaku usaha untuk senantiasa bersikap jujur dan adil dalam setiap transaksi yang dilakukan (Afandi, 2024).

"Celakalah bagi orang-orang yang curang dalam menakar dan menimbang! Yaitu mereka yang apabila menerima takaran dari orang lain, mereka minta dipenuhi, tetapi jika mereka menakar atau menimbang untuk orang lain, mereka mengurangi." (QS. Al-Muthaffifin: 1–3)

Sistem loot box dalam permainan Mobile Legends menghadirkan dampak signifikan, terutama dari sisi keuangan para pemainnya. Sistem ini mengadopsi teknologi random number generator (RNG), yang menciptakan ketidakpastian tinggi dalam hasil hadiah yang diperoleh. Harga loot box memang tampak terjangkau jika dibandingkan dengan hadiah utama yang ditawarkan, namun hal ini justru mendorong para pemain untuk terus mencoba peruntungannya demi memperoleh item langka yang tersedia di dalamnya.

Penggunaan sistem ini pada akhirnya membuat pemain harus melakukan pembelian berkali-kali, terutama karena dalam panduan disebutkan bahwa hadiah utama bisa diperoleh secara acak setelah melakukan sepuluh kali transaksi. Hal ini mendorong munculnya tekanan psikologis bagi pemain, karena mereka merasa perlu untuk terus membeli demi meningkatkan peluang mendapatkan item utama. Dengan demikian, sistem tersebut secara halus memengaruhi perilaku konsumtif para pemain, meskipun tidak ada jaminan mereka akan memperoleh item yang diinginkan meskipun sudah melakukan banyak pembelian.

Dari segi keadilan, sistem loot box dapat dikatakan tidak adil karena bergantung pada keberuntungan yang tidak transparan dan tidak memberikan kepastian hasil. Sebaliknya, pemain tidak diberi opsi untuk membeli hadiah yang diinginkan secara langsung, melainkan harus bergantung pada peluang acak. Akibatnya, ada pemain yang beruntung mendapatkan hadiah utama dengan sedikit pembelian, sementara yang lain harus mengeluarkan sumber daya dalam jumlah besar tanpa kepastian hasil yang setara.

Bila dikaitkan dengan prinsip etika konsumen dalam Islam, seperti yang dijelaskan oleh Yusuf al-Qaradhawi, terdapat dua pelanggaran etis yang cukup mencolok. Pertama, penggunaan harta harus dilakukan secara bijaksana dan dalam batas kewajaran. Kedua, Islam melarang pemborosan serta menganjurkan agar pengeluaran diarahkan pada hal yang jelas manfaatnya. Dalam konteks ini, transaksi dalam fitur loot box tidak mencerminkan nilai-nilai tersebut, karena dapat mendorong perilaku konsumtif yang tidak terkendali dan tidak memiliki tujuan pembelanjaan yang jelas, serta berisiko pada praktik pemborosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa aktif Mobile Legends serta analisis terhadap mekanisme transaksi ekonomi dalam fitur loot box, ditemukan bahwa sistem ini mendorong perilaku yang tidak sejalan dengan prinsip etika konsumsi menurut Yusuf al-Qaradhawi. Salah satu wawancara dilakukan dengan Firdaus dan Afdol Zikri, yang

keduanya merupakan pemain aktif Mobile Legends. Dalam wawancara tersebut, mereka diminta untuk mengungkapkan pengalaman mereka terkait pengeluaran uang secara berlebihan dalam menggunakan fitur loot box.

Firdaus menyampaikan, "Saya pernah menghabiskan sekitar satu juta rupiah yang berasal dari tabungan selama beberapa minggu hingga bulan. Hal ini sangat berdampak pada kondisi keuangan saya. Sebagai mahasiswa, uang tersebut seharusnya saya gunakan untuk kebutuhan pokok seperti makan dan biaya kuliah, tetapi malah habis karena loot box (Firdaus, wawancara pribadi, 4 Januari 2025)."

Sementara itu, Afdol Zikri mengungkapkan, "Waktu itu saya berharap banget bisa dapat skin kolaborasi, soalnya tinggal sedikit lagi untuk bingo. Jadi saya putuskan beli 30 kali langsung. Setelah beli, saya sampai bingung harus bagaimana untuk bertahan hidup, karena uang jajan seminggu habis demi skin itu (Afdol Zikri, wawancara pribadi, 7 Januari 2025)."

Dari pernyataan kedua narasumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan fitur loot box dalam game Mobile Legends telah mendorong munculnya perilaku konsumtif yang tidak terkendali. Mereka rela mengorbankan kebutuhan dasar demi harapan memperoleh item virtual. Hal ini menunjukkan penyimpangan dari prinsip etika konsumsi dalam Islam, yang mengajarkan penggunaan harta secara bijak, tidak berlebihan, dan dengan mempertimbangkan manfaat nyata. Menurut Yusuf al-Qaradhawi, etika konsumsi harus dilandasi oleh prinsip kehati-hatian, efisiensi, serta adanya tujuan yang jelas dalam pengeluaran harta nilai-nilai yang dalam kasus ini justru diabaikan oleh para pemain.

"Siapakah yang lebih zalim daripada orang yang mengada-adakan suatu kebohongan terhadap Allah? Mereka itu akan dihadapkan kepada tuhan mereka dan para saksi akan berkata, "Orang-orang inilah yang telah berbohong terhadap tuhan mereka." Ketahuilah, laknat Allah (ditimpakan) kepada orang-orang zalim.." (QS. Al-Hud: 18)

Ayat Al-Qur'an menyebutkan bahwa kebohongan terhadap Allah merupakan bentuk kezaliman yang besar, dan Allah SWT sangat membenci tindakan tersebut. Dalam konteks ekonomi, Islam menolak praktik bai'ul gharar (jual beli yang mengandung ketidakjelasan) karena ketidaktahuan atas objek transaksi berpotensi merugikan salah satu pihak, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kezaliman. Yusuf al-Qaradhawi menegaskan bahwa setiap transaksi ekonomi hendaknya mengandung unsur keadilan dan transparansi agar terhindar dari tindakan yang merugikan pihak lain. (Yusuf al-Qaradhawi, 2021)

Dalam hal ini, sistem loot box pada game Mobile Legends sangat relevan untuk dianalisis. Berdasarkan wawancara dengan beberapa pemain aktif seperti Syarif Hidayatullah dan Afdol Zikri, ditemukan bahwa sistem tersebut dirasa tidak adil. Syarif menyampaikan bahwa meskipun telah mengeluarkan sejumlah diamond dalam jumlah besar, ia tetap gagal memperoleh skin yang diinginkan. Sebaliknya, Renaldi, seorang pemain lain, berhasil memperoleh item langka hanya dalam beberapa kali percobaan. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan dan ketidakpastian yang kuat dalam sistem loot box tersebut.

Syahrul Wahyudi juga mengungkapkan bahwa peluang mendapatkan hadiah dari loot box sangat tidak menentu, bahkan bisa dikatakan 50:50. Hal ini membuat banyak pemain rela menghabiskan uang dalam jumlah besar untuk memperoleh hadiah yang belum tentu sesuai harapan mereka. Loot box pun menjadi praktik yang dinilai mengandung unsur bai'ul gharar (Syahrul Wahyudi, wawancara pribadi, 14 Januari 2025).

Secara nominal, satu diamond dalam game dihargai Rp300, sementara loot box dihargai antara 50 hingga 225 diamond, yang berarti pemain harus mengeluarkan uang antara Rp15.000 hingga Rp67.500 untuk setiap pembelian. Hadiah dalam loot box meliputi skin dengan nilai yang sangat bervariasi: skin basic (219 diamond), elite (599 diamond),

special (699 diamond), hingga epic (899 diamond). Ketidakpastian dalam memperoleh hadiah bernilai tinggi menjadikan sistem ini berisiko dan merugikan, terutama bagi pemain yang melakukan pembelian secara terus-menerus.

Dalam wawancara dengan Pak Harfandi, seorang dosen ekonomi Islam sekaligus pembimbing akademik, dijelaskan bahwa suatu transaksi seharusnya tidak menyalimi pihak mana pun dan harus ada kejelasan atas barang yang ditransaksikan. Dalam konteks loot box, konsumen merasa dirugikan karena tidak memperoleh hadiah sesuai harapan, meskipun telah mengeluarkan biaya yang signifikan (Harfandi, wawancara pribadi, 14 Januari 2025).

Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa fitur loot box dalam Mobile Legends memiliki ciri transaksi yang mengandung unsur gharar dan tidak memenuhi prinsip keadilan dalam ekonomi Islam. Dalam pandangan Yusuf al-Qaradhawi, prinsip keadilan dan penggunaan harta yang tidak berlebihan adalah bagian dari etika konsumsi yang harus dijunjung tinggi oleh setiap Muslim. Oleh karena itu, transaksi semacam ini dinilai bertentangan dengan prinsip-prinsip tersebut.

Selain itu, penelitian ini menyoroti dampak langsung terhadap kondisi keuangan pemain, terutama dari wawancara dengan individu seperti Firdaus dan Afdol Zikri yang menyatakan bahwa pengeluaran mereka untuk loot box mengganggu alokasi dana untuk kebutuhan pokok. Berbeda dari penelitian Amrina Rosyada Novia Rahmawati (2023) yang hanya fokus pada sistem draw dan poin, penelitian ini membahas dampak perilaku konsumtif pemain secara lebih mendalam dan kontekstual.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi adanya unsur gharar dan maysir dalam fitur loot box, tetapi juga memperluas pemahaman dengan menekankan pentingnya prinsip konsumsi yang bijak, adil, dan bertanggung jawab dalam perspektif ekonomi Islam.

## KESIMPULAN

Proses pengumpulan data dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disampaikan di bagian awal penelitian, maka diperoleh beberapa kesimpulan utama. Pertama, dalam mekanisme ekonomi pada penggunaan fitur loot boxes, pemain harus melalui beberapa tahapan, yaitu melakukan isi ulang diamond, masuk ke dalam permainan, memilih jenis loot box, dan kemudian membuka kotak tersebut untuk mendapatkan item secara acak. Sistem yang digunakan adalah random number generator (RNG), yang menimbulkan ketidakpastian atas hasil yang diperoleh. Walaupun semua pemain memiliki akses yang sama dalam membeli loot boxes, namun kemungkinan untuk memperoleh item langka sangat kecil. Akibatnya, pemain dapat terus-menerus melakukan pembelian demi memperoleh satu item langka, yang pada akhirnya menyebabkan pengeluaran finansial berlebihan. Hal ini bertolak belakang dengan prinsip konsumsi yang diajarkan oleh Yusuf al-Qaradhawi, yang menekankan pentingnya menggunakan harta secara bijak, terukur, dan menghindari tindakan boros.

Kedua, bila ditinjau dari sudut pandang etika ekonomi Islam, sistem loot boxes mengandung elemen gharar atau ketidakpastian yang bertentangan dengan nilai-nilai syariah. Ketidakjelasan terhadap hasil yang akan diperoleh dari loot boxes menimbulkan risiko kerugian bagi pemain sehingga adanya ketidakadilan didalamnya. Kurangnya informasi terbuka mengenai kemungkinan mendapatkan hadiah tertentu menyebabkan adanya ketidakseimbangan dalam transaksi, karena tidak semua pemain yang mengeluarkan uang dalam jumlah besar akan mendapatkan item yang mereka harapkan. Hal ini menimbulkan potensi ketidakadilan dalam mekanisme transaksi yang dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam, P. (2020). Pemikiran Ekonomi Yusuf Al-Qaradhâwî. *Islamic Banking: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Perbankan Syariah*, 6 (1), 81–100.
- Alfatih, A. (2017). Buku Pedoman Mudah Melaksanakan Penelitian Deskriptif Kualitatif. Palembang.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–34.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Hidayat, A. R. (2020). Tinjauan ekonomi Islam terhadap jual beli online account game Mobile Legends: Bang Bang dalam tinjauan fiqih muamalah. *Jurnal Syntax Admiration*, 1(1), 13–22.
- Indotelko.com. (2025). Mobile Legends: Bang Bang dimainkan 31 juta orang di Indonesia. April, 1–4.
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
- Kambodji, O. (2024). “ETIKA KEHIDUPAN” Kajian Praktis tentang Persoalan Etika dalam Kehidupan Sehari-hari.
- Pradhipta, A. Y. (2021). Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ pemain gim seluler. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 215.
- Putra, A. B. D., dkk. (2024). Pengaruh penetration pricing dan sales promotion terhadap keputusan pembelian diamond Mobile Legends Bang-Bang di top-up store. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 2(2), 450-451.
- Sahla, H., Sayuti, M., & Syahputra, R. (2019). Konsep Pemasaran Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Pionir*, 5(2), 57–61.
- Syahmaulana, M. R., & Indriani, F. (2022). Pengaruh Microtransaction Yang Disebabkan Oleh Kecanduan Dan Berdampak Perilaku Pembelian (Studi Kasus Pada Game Mobile Legend Di Kota Jawa Tengah). *Diponegoro Journal of Management*, 11(5).
- Taufiq, M. F., & Sobari, N. (2023). Driving Factors of Loot Box Impulse Purchases on Indonesian FPS and Moba Generation Z Players. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(5), 3568–3593.
- Utami, M. A. A. T., dkk. (2023). Algoritme support vector machine untuk analisis sentimen berbasis aspek ulasan game online Mobile Legends: Bang-Bang. *Journal of Statistics*, 12(1), 64-65.